INDUSTRIA ARGENTINA
CONT.: 34 NAIPES

JUEGO DE NAIPES

MATCH 4



Autos de Lujo

Con Sorpresa

CROMY

A1 AUTOS DE LUJO



Chevrolet Bel Air

km/h	145
HP/kW	90/66
RPM	4300
cm^3	4900
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

A2 AUTOS DE LUJO



Chevrolet De Luxe

km/h	140
HP/kW	86/63
RPM	4100
cm^3	4900
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

A3 AUTOS DE LUJO



Auburn Super Eight

km/h	160
HP/kW	145/107
RPM	5100
cm^3	4900
Cilindros	8
Velocidades	4

A4 AUTOS DE LUJO



Duesenberg J

km/h	185
HP/kW	265/195
RPM	3600
cm^3	6882
Cilindros	8
Velocidades	4

B1 AUTOS DE LUJO



Auburn 851

km/h	145
HP/kW	115/85
RPM	4400
cm^3	4900
Cilindros	8
Velocidades	4

B2 AUTOS DE LUJO



Cord 812 Kompressor

km/h	195
HP/kW	170/125
RPM	4600
cm^3	4730
Cilindros	8
Velocidades	4

B3 AUTOS DE LUJO



Cord 810 Westchester

km/h	160
HP/kW	130/96
RPM	4100
cm^3	4730
Cilindros	8
Velocidades	4

B4 AUTOS DE LUJO



Chevrolet Coupe

km/h	165
HP/kW	130/96
RPM	5400
cm^3	5600
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

C1 AUTOS DE LUJO



Chevrolet Sedan

km/h	150
HP/kW	120/88
RPM	5200
cm^3	5400
Cilindros	q
Velocidades	Autom.

C2 AUTOS DE LUJO



Excalibur

km/h	195
HP/kW	260/191
RPM	5800
cm^3	6400
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

C3 AUTOS DE LUJO



Cadillac

km/h	140
HP/kW	110/81
RPM	3800
cm^3	5000
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

C4 AUTOS DE LUJO



Ford Mercury

km/h	165
HP/kW	135/99
RPM	4800
cm^3	4700
Cilindros	8
Velocidades	4

01 AUTOS DE LUJO



Cadillac Eldorado

km/h	196
HP/kW	265/195
RPM	4000
cm^3	6856
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

02 AUTOS DE LUJO



Packard One Twenty

km/h	170
HP/kW	128/94
RPM	3700
cm^3	4400
Cilindros	8
Velocidades	4

03 AUTOS DE LUJO



Chevrolet De Luxe

km/h	140
HP/kW	86/83
RPM	4300
cm^3	4890
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

04 AUTOS DE LUJO



Studebaker

km/h	135
HP/kW	80/59
RPM	3600
cm^3	5200
Cilindros	8
Velocidades	4

E1 AUTOS DE LUJO



Hudson

km/h	150
HP/kW	110/81
RPM	4000
cm^3	5400
Cilindros	8
Velocidades	4

E2 AUTOS DE LUJO



Ford Fairline

km/h	200
HP/kW	270/199
RPM	5300
cm^3	6800
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

E3 AUTOS DE LUJO



Starion

km/h	205
HP/kW	290/213
RPM	5600
cm^3	6400
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

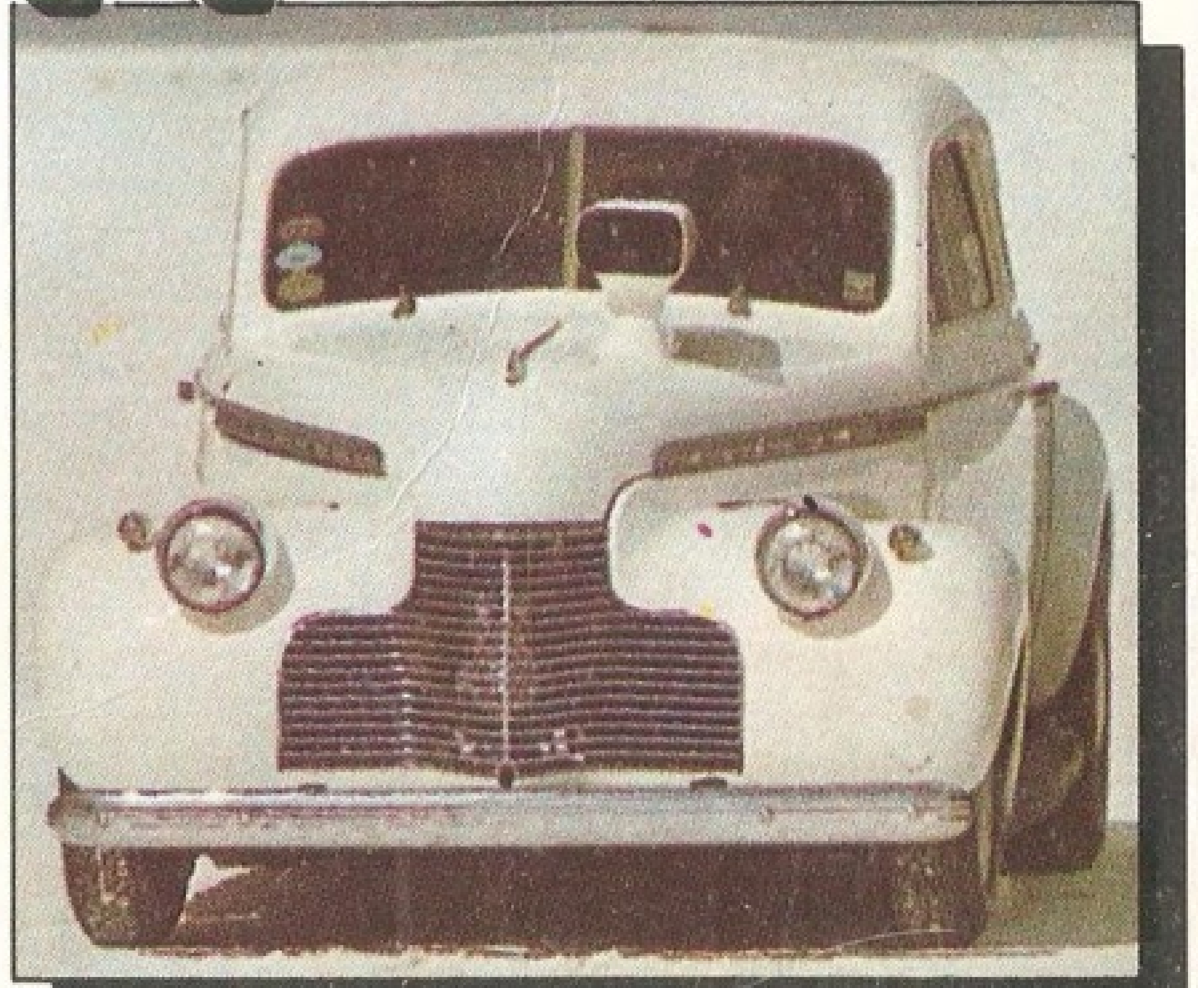
E4 AUTOS DE LUJO



Chevrolet Eight

km/h	190
HP/kW	125/92
RPM	5000
cm^3	5680
Cilindros	8
Velocidades	4

F1 AUTOS DE LUJO



Ford Sixty

km/h	170
HP/kW	190/140
RPM	5400
cm^3	4800
Cilindros	8
Velocidades	4

F2 AUTOS DE LUJO



Chevrolet Sedan

km/h	160
HP/kW	150/110
RPM	5000
cm^3	5060
Cilindros	6
Velocidades	4

F3 AUTOS DE LUJO



Pontiac

km/h	180
HP/kW	210/154
RPM	4800
cm^3	5400
Cilindros	8
Velocidades	4

F4 AUTOS DE LUJO



Packard

km/h	160
HP/kW	150/110
RPM	5100
cm^3	4800
Cilindros	8
Velocidades	4

G1 AUTOS DE LUJO



Ford Mercury 51

km/h	160
HP/kW	100/74
RPM	4600
cm^3	3600
Cilindros	6
Velocidades	4

G2 AUTOS DE LUJO



Chevrolet

km/h	178
HP/kW	220/162
RPM	5200
cm^3	6400
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

G3 AUTOS DE LUJO



Cadillac Eldorado 53

km/h	165
HP/kW	260/191
RPM	4900
cm^3	6400
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

G4 AUTOS DE LUJO



Chevrolet

km/h	180
HP/kW	190/140
RPM	5200
cm^3	5600
Cilindros	8
Velocidades	4

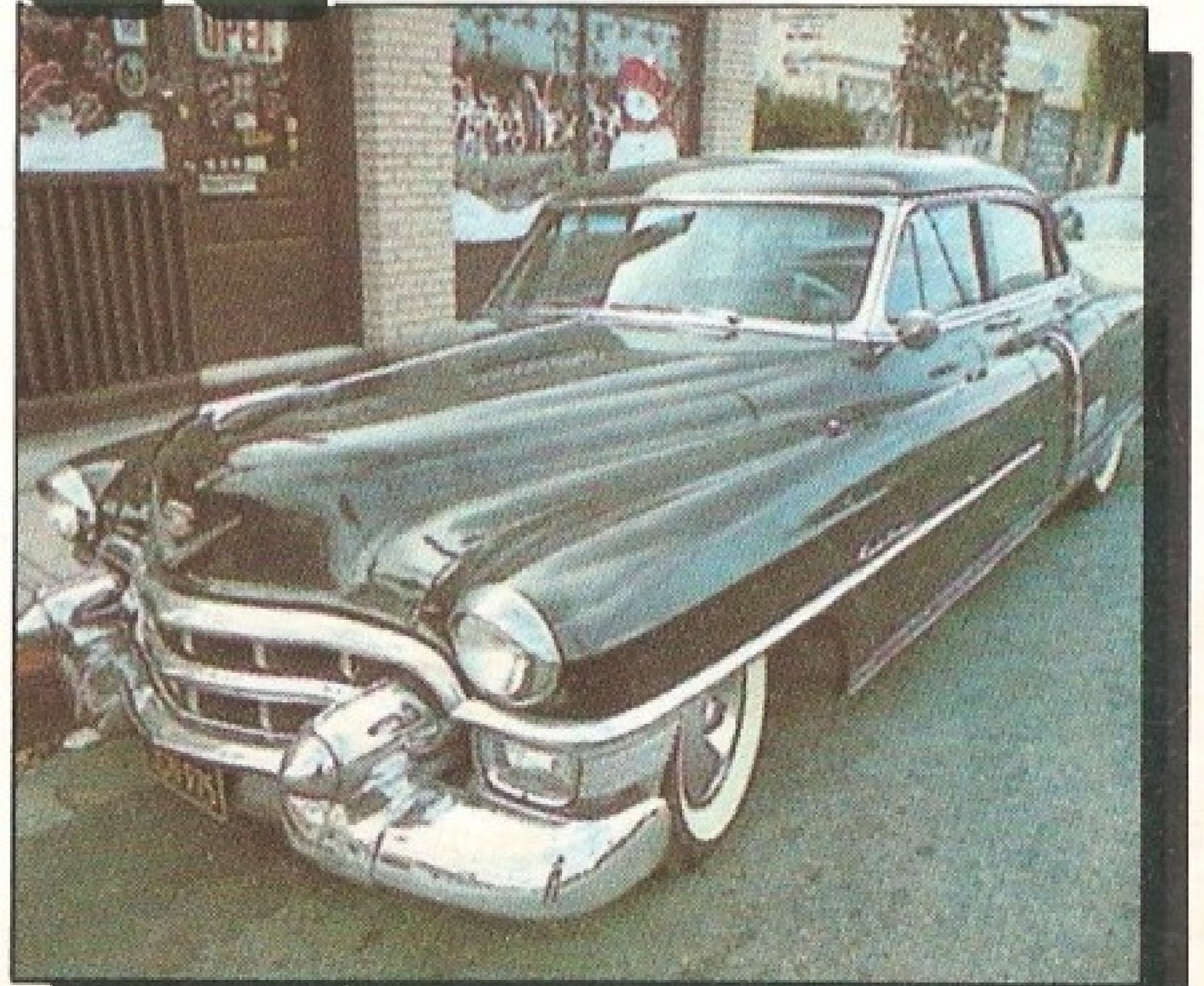
H1 AUTOS DE LUJO



Ford Lincoln

km/h	200
HP/kW	320/235
RPM	5000
cm^3	7800
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

H2 AUTOS DE LUJO



Cadillac Eldorado 54

km/h	172
HP/kW	280/206
RPM	5100
cm^3	6400
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

H3 AUTOS DE LUJO



Rolls Royce Corniche

km/h	210
HP/kW	275/202
RPM	5000
cm^3	6750
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

H4 AUTOS DE LUJO



Bentley

km/h	190
HP/kW	210/154
RPM	4900
cm^3	6200
Cilindros	8
Velocidades	Autom.

"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa manc los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior(en cualquier mano del juego)recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus oponentes. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado,una vez que han salido.

"JUEGO DEL 4"

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en las manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quien ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.